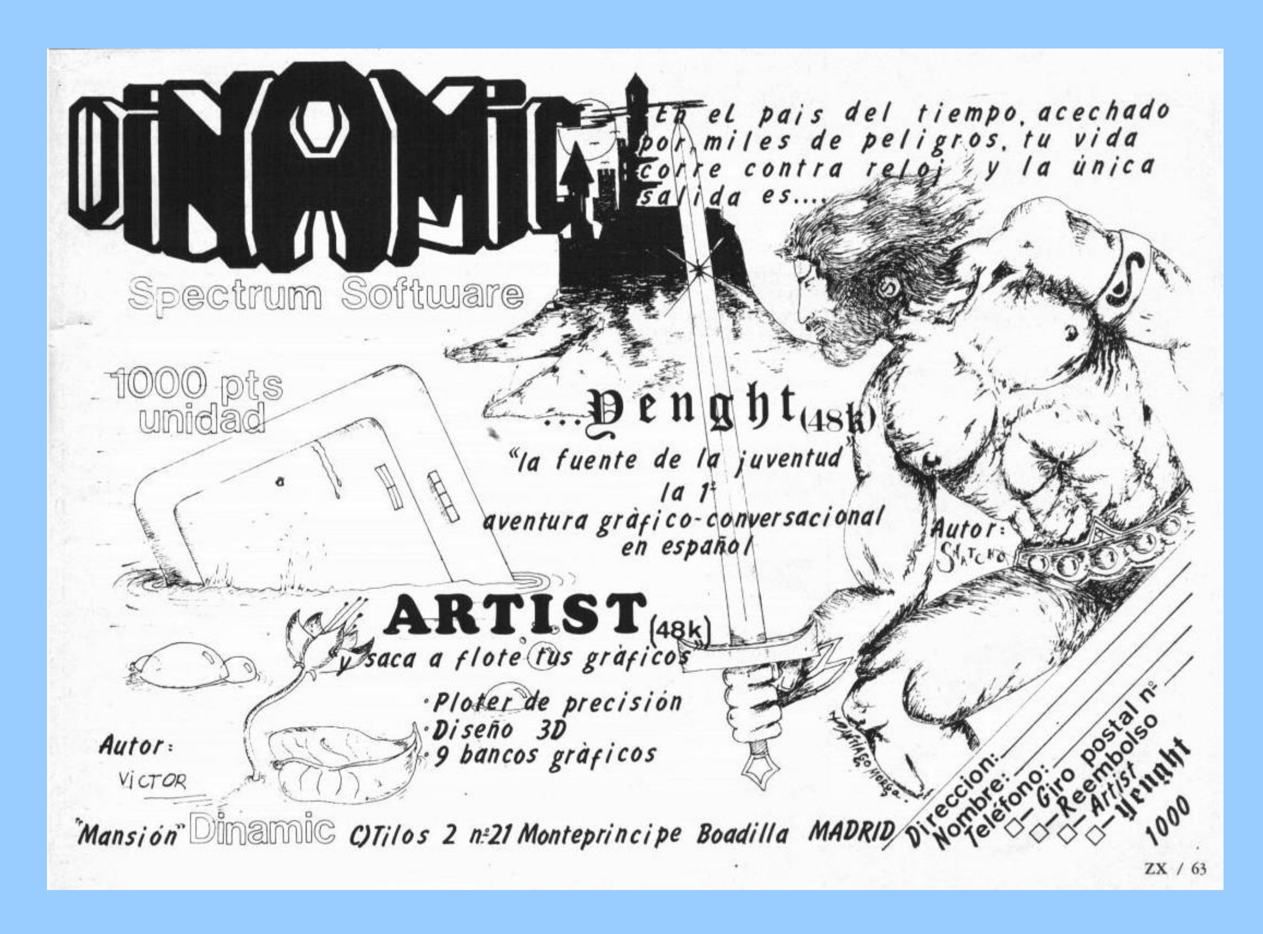
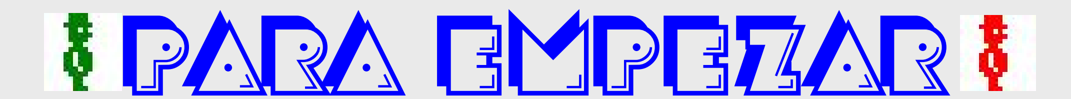
ZX SPECTRUM FILES

NUMERO 0 - PROMOCIONAL (GRATUITO)



Primer anuncio de DINAMIC aparecido en la prensa
(ZX nº 6, Mayo 1984)

CONTENIDOS:



Hace ya tiempo que tenía muchas ganas de crear mi propio fanzine sobre el ZX Spectrum, y ahora que por fin ve la luz por primera vez, estoy ilusionado con este proyecto. Ganas no me faltan, pero por otro lado creo sentirme en la obligación de necesitar de personas que me apoyen en esta iniciativa, puesto que no quiero hacer este fanzine yo solo. Por tanto, os pido desde aquí cualquier ayuda que me podáis prestar, sobre todo colaborar con algunas secciones del fanzine que la necesiten.

No es ésta una carrera de obstáculos que deba afrontar en soledad, por lo que espero y deseo que os guste esta publicación; por lo que vale. Y lo que vale, vamos. Mejor que os vayáis haciendo una idea. Una aparición trimestral, entre 20 y 40 páginas con contenidos más que apetecibles, ¿por qué no 18 Euros una suscripción por seis ejemplares, sin contar éste? Es decir, que estaríais recibiendo durante un año y medio ZXSF cómodamente en vuestros hogares en el plazo previsto, con vuestro permiso, grabado en un CD-Rom incluyendo en su caso algunos extras, únicamente por 3 € en el que se incluyen los gastos de envío. Si queréis suscribiros para recibir el fanzine en vuestras casas, no lo dudéis. De momento, no está en mi mente ofrecerlo a través de Internet gratuitamente, dado que me gustaría cobrar por un trabajo que hago de forma interesada. Claro que existen formas de vender un producto a través de la web, pero no creo que encuentre la fórmula adecuada.

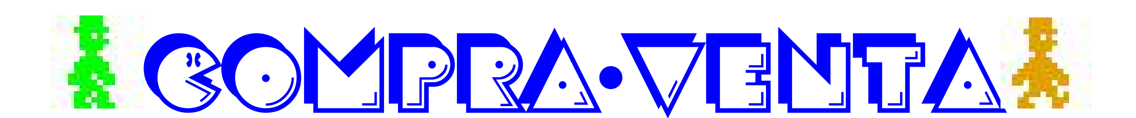
Por supuesto, para los que no me conozcan todavía, ya iré contando aquí durante los siguientes números de este fanzine mi relación pasada y presente con el mítico ordenador de Sinclair, mis colaboraciones en diferentes medios y mis ideas y pretensiones actuales. Y, por qué no, hablar de mis actividades al margen de mi imperturbable y casi permanente afición por esta pequeña maravilla. Eso y más, cada tres meses, a un precio incomparable.

Primeros productos de la compañía inglesa Bug-Byte



Redacción de este fanzine:
Ignacio Prini Garcia.
Contacto:
rdisky@hotmail.com

Se piden colaboradores para varias de las secciones del fanzine, tales como “Comentarios de Juegos”, “Trucos y Pokes”, “Internet” y “Emulación”, más las que se vayan añadiendo o modificando con posterioridad, a petición de los lectores.



EN ESTA SECCIÓN SE IRÁN INSERTANDO A PARTIR DE NÚMEROS PRÓXIMOS VUESTROS ANUNCIOS DE COMPRA-VENTA, INCLUSO INTERCAMBIOS, DE MATERIAL SOBRE EL ZX SPECTRUM O DE OTROS SISTEMAS QUE QUERÁIS RESEÑAR. ESTE ESPACIO ES TOTALMENTE GRATUITO Y LA EXTENSIÓN DE VUESTROS ANUNCIOS NO IMPORTA.

SOLO PIDO QUE SEAN CLAROS, CON BUENA ORTOGRAFÍA (POR FAVOR) Y NO OLVIDAROS DE DEJAR UNA FORMA DE CONTACTO.

POR EJEMPLO:

VENDO REVISTAS YOUR SINCLAIR Y CRASH, VARIOS NUMEROS, EN CONDICIONES VARIABLES. PRECIO ECONOMICO EN FUNCION DE SU ESTADO, ENTRE 1.00 Y 3.00 EUROS. INTERESADOS, ESCRIBIRME A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: rdisky@hotmail.com

CONCISO PERO CLARO EN CIERTA FORMA.



Agent X II (Mastertronic, 1987)

O BIEN,

VENDO LOS SIGUIENTES NUMEROS DE LA REVISTA INGLESA “CRASH”, INDICANDO SU ESTADO DE CONSERVACION ACTUAL Y PRECIO:

- Nº 8 (SIN PORTADA) 2.00 €
- Nº 36 (SIN PORTADA NI ALGUNAS PAGINAS CENTRALES) 1.00 €
- Nº 42 (4 PAGS. FOTOCOPIADAS E INSERTADAS EN LA REVISTA Y UNA PAGINA CON RECORTES) 1.00 €

Y LOS NUMEROS SIGUIENTES DE YOUR SINCLAIR: **DEL 1 AL 7 INCLUSIVE**, POR 3.00 EUROS CADA UNO, EN EXCELENTE ESTADO.

INTERESADOS, ESCRIBIRME A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: rdisky@hotmail.com

INFORMACIÓN MÁS COMPLETA Y MÁS CLARA.



Por supuesto, que en este caso hago honor a la verdad, de forma que yo mismo puedo también colocar en un momento determinado el o los anuncios que crea conveniente, como los expuestos aquí.

No obstante, espero con impaciencia vuestros anuncios. Podéis mandar más de uno si queréis, dependiendo de lo que queráis obtener. La manera de mandarlos es, bien a través de mi e-mail (ver pág. 2 o los mismos anuncios de arriba) o a la siguiente dirección postal:

Ignacio Prini Garcia
Av. Virgen del Carmen, 39-A
11201 Algeciras (Cádiz)



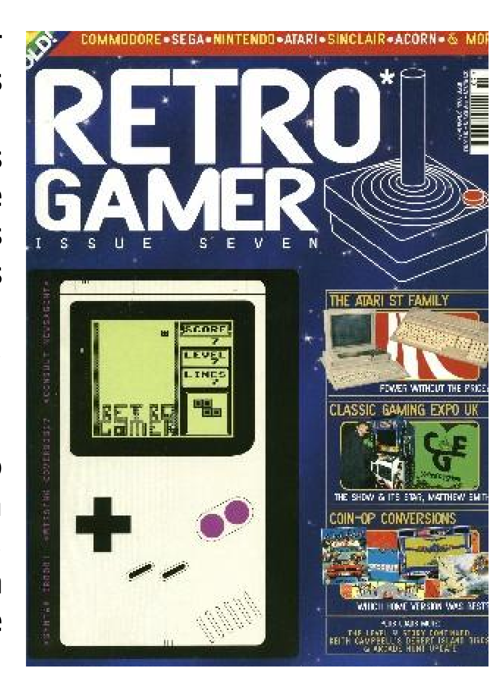
EN POCAS PALABRAS

ESTA SECCIÓN ES PARA TODO AQUÉL QUE DESÉE OPINAR DE LO QUE QUIERA, QUE TENGA COMO RELACIÓN EL ZX SPECTRUM. MANDAD POR CORREO POSTAL O POR E-MAIL VUESTROS ARTICULOS Y COMENTARIOS, INDICANDO EL NOMBRE DE ESTE APARTADO AL PRINCIPIO O AL FINAL DEL DOCUMENTO.

Lo “Retro”, ¿está de moda?

Justo a finales de agosto, había regresado de mis merecidas vacaciones en la ciudad escocesa de Edimburgo, cosa que suelo hacer prácticamente cada año (no siempre, por motivos circunstanciales), y había traido conmigo dos ediciones de la revista inglesa Retro Gamer (meses de agosto y septiembre), dado mi más que entusiasta interés por el tema en cuestión, y no por la vena nostálgica que me puede producir, aunque hay algo de ello en parte.

Pero lo que me ha impulsado a escribir este comentario, como inicio a esta sección, es el manifiesto desinterés que hay por lo retro en este país desde hace tiempo, y cada vez es más preocupante el hecho de que la gente no se vuelca lo más mínimo por apoyar las iniciativas que existen tanto en lo que se refiere a las ferias locales y nacionales, como a nivel particular colaborando en distintas iniciativas, incluyendo páginas de internet que llevan abiertas hace años –algunas se hayan paralizadas o sin actualizar desde hace mucho tiempo–, y que algunos con muy buena intención sacaron adelante en su momento, pero parece que la motivación personal es otra cuestión muy a tener en cuenta además. Y sé de casos en particular que no quiero citar.



Últimamente, existe en la actualidad un grupo de personas que a pesar de los pesares siguen luchando por preservar la memoria histórica de las antiguas consolas de juegos y de los ordenadores de 8-bits, no solamente del ZX Spectrum. La lucha es denodada y hace falta una mayor concienciación por parte de los demás para que no lo tomen como un descarado giño a un pasado que no tiene visos de volver, o como algunos siguen insistiendo: “una gilipollez sin sentido alguno”. Pero nadie vive de ello, sino que desean compartir sus experiencias de entonces con los que viven el presente sin olvidar el pasado.

Además, hay que tener algo más que no sea el únicamente dedicar parte de su tiempo, con abnegado esfuerzo, a tratar del tema en cualquiera de sus más que diversas acepciones. Hace falta incluso mucha motivación y que el tiempo y las circunstancias de la vida no le pasen factura indebidamente a uno. Asímismo, por lo general, quienes se dedican a estas labores son gente de lo más normal, trabajadores y que viven el día a día como todos los demás.



Y con las revistas pasa algo realmente curioso. Se ha intentado en España la experiencia (bastante efímera para nuestra desgracia) de "Retrogames", cuyas dos únicas publicaciones han servido para reflexionar sobre algo que ya estaba cantado de antemano y que no se debería achacar a posibles errores por parte de sus editores, pero ojalá no hubiera sido ése el motivo para la no continuidad de la revista. El por qúe no funcionó: ¿La falta de publicidad, los contenidos? ¿O bien, que no hubiera habido suficientes lectores? La idea era fantástica, pero nunca antes se había hecho nada parecido, aunque se ha visto a nivel articular en unas pocas revistas sobre videojuegos.

Esa es la cuestión, ¿hay suficientes personas en este pais dispuestas a realizar un seguimiento frecuencial de lo que se cuece en este mundillo, o por el contrario somos nosotros unos pardillos que vendemos nuestros recuerdos en bandeja de plata como si tal cosa a cambio de nada? ¿O acaso los que hemos pasado la época dorada de las consolas domésticas y los viejos ordenadores de los años ochenta, con o sin los bonitos recuerdos de entonces, ya no piensan en aquellos agradables buenos tiempos y prefieren no volver a tratar del tema, por muy normal y particular que éste sea? ¿Qué hay de malo en ello, si no es una cosa como para traumatizarse? Yo hablo con toda naturalidad sobre muchas cosas, incluyendo la actualidad vigente, y entre ellas está lo relacionado con el ZX Spectrum, de lo cual estoy igualmente orgulloso, con algunos amigos en común con este ordenador, en otras ocasiones con personas de mi entorno y, por supuesto, cuando la ocasión así lo requiere, como en ésta.

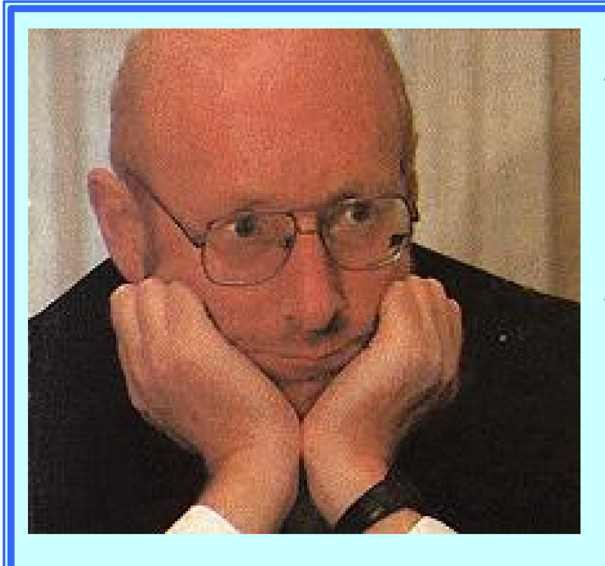
Eso es algo que muchos de nosotros deberíamos estudiar en profundidad y servir sus conclusiones para intentar al menos mejorar o cambiar nuestra actitud en el tema "retro" y si realmente merece la pena la continuidad de nuestros objetivos en este campo. Por supuesto, llevo la experiencia de este fanzine con cierto excepticismo en tanto en cuanto me preocupa cuánta gente puede leerlo, si hay un número suficiente o tendría que abandonar antes de tiempo. Y no quiero ser alarmista. Quiero, desde estas líneas, abrir un debate sobre este asunto. El resultado del mismo, si se llega a producir, se reproducirá en su momento en esta sección gracias a las personas que estén dispuestas a participar en él. Por tanto, aviso ya para que todo aquél que quiera opinar al respecto, lo haga participando en ese debate planteando sus propuestas y aportando soluciones lógicas.

Por el otro lado, en Gran Bretaña, y teniendo como ejemplo claro la revista citada al principio, lo "retro" parece funcionar bastante bien, al menos en apariencia y teniendo en cuenta la regularidad en la publicación de "Retro Gamer" (el número de octubre está ya a la venta). Las 40.000 copias del primer número de la revista se agotaron del todo y no parece que la editorial Live Publishing vaya a publicar una segunda edición del mismo, aunque lo podían hacer si quisieran. También se han agotado los dos números siguientes. Todo un éxito. Otro ejemplo de continuidad es "Games TM" y su sección "Retro" realmente magnífica.

Sin embargo, a nosotros este detalle nos debería hacer reflexionar de igual manera. ¿Tan distintos somos de los ingleses que incluso nos tomamos a rechifla su presunto "conservadurismo" y "respeto por lo antiguo"? ¿Qué nos impulsa a criticar de mala manera esa respetuosa apreciación, aquí tan poco o casi nada valorada, por el pasado? Y sin embargo en este "dichoso" país hay personas que como yo quieren que el pasado perdure en parte, por lo bueno que tiene, pero sin tener que vivirlo a flor de piel. Es decir, "no se puede vivir del pasado, pero se puede asimilar para mejorar el presente". O en el caso de muchos, para compaginarlo con el dia a dia; en nuestro caso, alternando entre la auténtica máquina en concreto y la emulación desde un PC, un Apple o cualquier otro dispositivo con el que se pueda emplear un programa emulador. Asimismo, me gustaría que el número de estas personas fuese muchísimo mayor y no que se puedan contar con los dedos de una mano. Como mínimo, para hablar del tema en los foros de Internet o explicarlo a través de sus propias páginas web y participar, sobre todo PARTICIPAR, algo que nos preocupa bastante hoy en día a los webmasters que vemos cómo cada vez menos se colabora en nuestros más que interesados proyectos, que son el resultado de toda una vida dedicada al mundo tanto del ZX Spectrum como de otros sistemas.

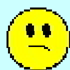
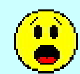
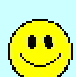
Y tal vez no tengamos que preguntar si realmente lo "retro" está de moda, por lo que a nosotros nos concierne. ¿A que sí?

Ignacio Prini Garcia.

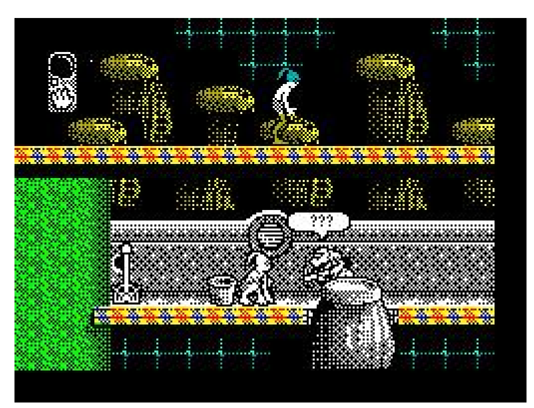


P.D.: El gesto de Clive Sinclair en esta foto pudiera ser un claro ejemplo de la preocupación que corroe por dentro a los que nos dedicamos al mundo del ZX Spectrum, en menor o mayor medida.

Pero los que estamos aguantando como fieras, aguantamos... y de qué manera.

COMENTARIOS



Abe's Mission – Escape (Brothers, 2002-4)
Para Spectrum Pentagon 128 y Scorpion

¡Menuda sorpresa me he llevado al conocer esta pequeña maravilla! Con esta frase, no tengo más remedio que reconocer el mérito que tienen todavía algunos programadores de seguir realizando juegos para el ZX Spectrum en la actualidad y, en esta ocasión, rozando casi la perfección.

En realidad, estamos ante una fiel adaptación de un estupendo juego arcade de plataformas originalmente ideado para PC y consolas por Infogrames, con el titulo original "Oddworld: Abe's Odyssey". Descargándose esta conversión de la página http://tcg.speccy.cz/ de forma gratuita, accedemos a entrar en el extraño mundo de Abe, un humilde esclavo trabajador a las órdenes de Molluck, el dueño y responsable de la Oddworld Rapture Farms, una planta procesadora de carne. Si conocéis la historia, me ahorraré los detalles...

Fiel al original salvo por el sonido, totalmente inexistente en todo, a pesar de haberse desarrollado únicamente pensando en los modelos de 128k, posee unos gráficos muy trabajados y la animación está muy bien conseguida, recordando por momentos a la versión adaptada del clásico "Prince Of Persia". Sobran las demás palabras.

GRAFICOS:	95 %
MOVIMIENTO:	95 %
JUGABILIDAD:	80 %
DIFICULTAD:	90 %
ORIGINALIDAD:	85 %
SONIDO:	0 %

94%



El Misterio Del Nilo (Zigurat, 1987)
48 / 128k

Basado en la película protagonizada por Michael Douglas, Kathleen Turner y Danny DeVito "La Joya Del Nilo", los chicos de Made In Spain realizan un muy cuidado arcade en el cual el perfecto manejo de tres de los personajes del film es fundamental para el desarrollo general del juego.

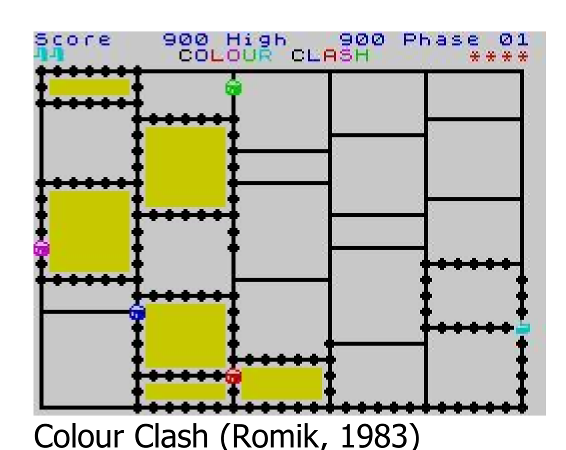
Empezando por la primera pantalla, la que se muestra en esta página, debemos salir de la mejor manera posible de la ciudad de Luxor, en Egipto, controlando a Christine en primer lugar, para luego ir uniéndose Michael y el bueno de Al Hasan, en una escapada hacia la frontera de Libia huyendo de los secuaces del gobernador sin escrúpulos Abu Sahl.

La estrategia a seguir dependerá sobre todo del personaje que controléis en algún momento del juego, tanto para evitar a los enemigos y los disparos provinientes de sus armas, como para adecuarse a las circunstancias actuales (salvar obstáculos, subir y bajar escaleras, cubrirse entre ellos, etc).

Controlado tanto desde el teclado como por el joystick, la jugabilidad es enorme y casi no te cansarás de intentar una y otra vez pasar de pantalla, dada su tremenda dificultad.

GRAFICOS:	80 %
MOVIMIENTO:	85 %
JUGABILIDAD:	85 %
DIFICULTAD:	90 %
ORIGINALIDAD:	75 %
SONIDO:	70 %

80%



Colour Clash (Romik, 1983)

16 / 48k

Adaptación de una máquina coin-op de la calle: “Amidar” de Konami, para más señas.

El argumento de este juego de Romik Software es bien sencillo: te han contratado para que pintes todos los cuadros de las diferentes plantas de que consta el edificio, pero los botes de pintura han cobrado vida y tendrás que ingeniártelas para evitar el contacto con ellos. Hay cuatro pantallas, una de las cuales es de bonificación. Al acabar se te encomendará una nueva misión, siendo ligeramente más difícil que en la anterior.

Al comienzo del programa se te da a elegir entre tres modos de control del rodillo con el que habrás de ir “pintando” todos los recuadros de cada pantalla. Si consigues pintar los recuadros de todas las esquinas podrás ganar puntos golpeando los botes, pasando por encima de éllos, durante un breve espacio de tiempo. La pantalla de bonificación consiste en encontrar el camino correcto hacia el regalo que hay al otro extremo del entramado.

De concepción bastante simple, “Colour Clash” es una pequeña delicia, teniendo en cuenta su antigüedad. Los gráficos y movimientos no son gran cosa, pero se suple con un más que suficiente grado de adicción. No esperéis algo mejor, pues en aquella época se desconocía todavía el gran potencial del Spectrum en todas sus dimensiones.

GRAFICOS:	45 %
MOVIMIENTO:	50 %
JUGABILIDAD:	55 %
DIFICULTAD:	60 %
ORIGINALIDAD:	40 %
SONIDO:	35 %

47%



Kong (Ocean Software, 1983)

16 / 48k

Otro juego que surge de los salones arcade que tantos recuerdos nos ha dejado en nuestra memoria de adolescentes ávidos de diversión.

En el mismo año en que se publica este programa de Ocean, ya habían aparecido títulos similares para el ZX Spectrum por parte de otras compañías, debido al enorme éxito del videojuego de Nintendo “Donkey Kong”, por ende la consagración de la empresa nipona, autora de otros títulos clásicos para los referidos salones.

Si os habéis dado cuenta, estoy analizando la primera de las dos versiones realizadas por Ocean del mismo juego, más que nada por su rareza y la mejor definición de algunos elementos como el desnivel de las plataformas por las que van rodando los barriles de combustible que Kong nos arroja desde lo alto, detalle no conseguido en otras versiones de aquella época.

Gráficamente, no ofrece muchos alicientes al jugador. Lo que debería ser la imagen de Mario se queda en un simple monigote con martillo en ristre (cuando hace falta). Kong tampoco sale muy favorecido que digamos. Y en cuanto al manejo del muñeco en cuestión, se hace complicado desde el principio, lo cual le hace restar interés.

Si tuviera que elegir entre este “Kong” y el “Donkey Kong” del ’86, elegiría éste último sin dudarlo un solo momento.

GRAFICOS:	50 %
MOVIMIENTO:	40 %
JUGABILIDAD:	35 %
DIFICULTAD:	55 %
ORIGINALIDAD:	50 %
SONIDO:	30 %

43%

Esta sección está abierta a vuestras opiniones sobre aquellos programas que merezcan la pena ser comentados.



Chequered Flag (Psion, 1983)

48k

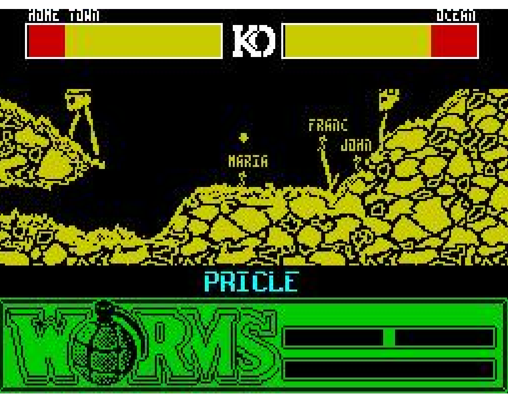
Estamos ante uno de los muchos clásicos de la programación, un grande entre los grandes y no es para menos. Psion siempre se ha caracterizado por cuidar mucho los detalles de sus producciones, y casi nunca nos han defraudado. En esta ocasión, la sensación de realismo comienza una vez nos ponemos al volante de uno de los tres bólidos con que se nos da a escoger al principio, después de elegir el circuito que más nos guste de entre los diez disponibles.

Una vez en carrera, la trepidación del vehículo sobre el asfalto del circuito es casi real, si tenemos en cuenta las limitaciones del Spectrum. La profundidad está muy bien conseguida y en las curvas se observa cuándo nuestro coche se proyecta hacia el exterior por efecto de la fuerza centrífuga. Asimismo, la presencia de charcos de aceite, piedras y otros elementos que pueden ponernos algo nerviosos, influye en nuestro bólido mediante una fuerte vibración igualmente conseguida si no los esquivamos. Y cuando pinchamos, lo mismo. Siempre que tengamos problemas, podemos acercarnos a los boxes para solucionar este tipo de situaciones.

Las instrucciones son claras, se puede “ver” el juego en modo de demostración (pulsando D), los controles son fáciles de manejar, por tanto llego a la conclusión de que “Chequered Flag” es todo un clásico entre los clásicos.

GRAFICOS: 80 %
MOVIMIENTO: 85 %
JUGABILIDAD: 75 %
DIFICULTAD: 70 %
ORIGINALIDAD: 80 %
SONIDO: 60 %

72%



Worms (Multiplex Group, 1999)

Pentagon 128 y Scorpion

La incredulidad me sobrecogió al conocer la existencia en su momento de una versión del exitoso juego de Team 17 “Worms” para el ZX Spectrum, aunque hay que matizar que no era una versión al uso, sino una especial para los clones rusos del ordenador de Sinclair, oséase Pentagon 128 y Scorpion.

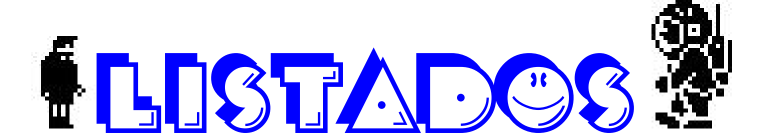
Sin embargo, conozco hasta ahora tres adaptaciones distintas del mismo juego realizadas por programadores rusos para estos clones, si bien entre éllas difieren al menos en el tratamiento gráfico. Además, resultan que ni siquiera estamos ante juegos completos, sino demos y, dado el tiempo transcurrido, no existe ya la posibilidad de disfrutarlos al máximo con los emuladores que soportan los modelos relacionados. El por qué no se han completado, permanece todavía en una incógnita.

De las tres versiones, he escogido la de Multiplex Grp. por ser la más parecida al original. A pesar del escaso cromatismo del juego y lo ajustado de los diseños gráficos con respecto al juego original y unos gusanos casi idénticos al original, este “Worms” tiene detalles de agradecer, aunque debo reconocer que utilizar sólo granadas a pesar de que escojas otras armas, me deja un pelín disgustado. Un buen intento, pero podrían haber corregido este feo detalle por su parte.

GRAFICOS: 72 %
MOVIMIENTO: 78 %
JUGABILIDAD: 40 %
DIFICULTAD: 60 %
ORIGINALIDAD: 65 %
SONIDO: 10 %

54%

Ver comparativa gráfica de las tres versiones de “Worms” en la última página.



Este apartado del fanzine estará dedicado a la publicación de listados que sean de dominio público o procedentes de cualquier medio de publicación, siempre y cuando sus derechos hayan prescrito para permitir su uso posterior por cualquier usuario, y, por supuesto, su reaparición en estas páginas, si se me permite.

Pero también será éste un hueco para vuestros programas, sea cual sea su longitud y el tema (juego, educativo o utilidad), así como el lenguaje usado. Preferiblemente, que sean listados cortos y en BASIC.

Los símbolos gráficos y los caracteres definidos por el usuario (UDG) usados por aquel listado que los requiera se distinguen de los demás caracteres al estar subrayados, apareciendo bien en comandos LET, INPUT, PRINT e incluso en lineas **DATA.** Respetar los espacios en blanco.

"NORTHPOINT" (Clip musical)

ZX SPECTRUM 128K

Programado por mí en 1988.

```
10 CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;" NORTH  POINT "; FLASH
 0;AT 12,7;"by Mike Oldfield"
20 PAUSE 100
30 :
40 :
50 REM 'NORTH POINT'
60 REM 'by Mike Oldfield'
70 REM 'version Ignacio Prini'
80 :
90 :
100 LET a$="T13004V10N3ga"
110 LET b$="T13004V9 ((3aDFD))"
120 LET c$="O3V12(5d3&d5DD)"
130 LET e$="T13004V9(3aDFD)(gCEC)"
140 LET f$="O5N3&&&&V13N3defg5a3c5c3c"
150 LET g$="O3V10N5d3&d5DDc3&c5CC"
160 LET h$="O4N3&&&V13N3aDFED5C&&&"
170 LET i$="T13004N3&&&V13N3aDEFG5A3C5C3g5CD"
180 LET c$(6)=" ": LET c$(15)=" ": LET j$=c$+"5d3&d": L
ET b$(10)=" ": LET b$(18)=" ": LET k$=b$+"3aDFD"
185 LET c$(6)="(": LET c$(15)=")": LET b$(10)="(": LET
b$(18)=")"
190 LET l$="T13005V13N3de5f7#a3#a5ag7c3d5eg(3gg5g)a3f5c
&3&5dfD7Cg&&&3#fga"
200 LET m$="O3V93aDFD(#aDFD)((CEGE))(aCFC)(#aDFD)(CEGE)
((D#FA#F))"
210 LET n$="O3V10N5DD#a3&#a5#A#AC3&C5CCC3&C5CCf3&f5FF#a
3&#a5#A#AC3&C5CCO5N3AAFE5DDO3N5d3&d5DD"
220 LET o$="T13005V13N5#a&3#aa5ag&&3ef(5g3gg)5ga3f5c&3&
5dfD7CgO6V11N5#f3#fe7d5#f3ed7#f"
230 LET p$="V1003N5#a3&#a5#A#A(5c3&c5CC)f3&f5FF#a3&#a5#
A#Ac3&c5CC(5d3&d5DD)"
240 LET q$="V903(3#aDFD)((CEGE))(fCFC)(#aDFD)(CEGE)((D#
FA#F))"
250 LET r$="T13006N7&V11N7D5C3b5ag7&3cfgab5C3Ce5ee7&D5C
3b5ag3gc7d&3&O5N3gaCaCaCDO6N5&7D5C3b5ag7&3cfgab5C3Ce5ee
7&D5C3b5ag3gc7d&5&3&a#a5CD#a3DE5FECC3CD5E3EE5E3EE5EF3Ca
5afD3D#aFE5E3CE5#FG3#F#FFEV9 3#F#FFEV5 3#F#FFEV3
3#F#FFE"
260 LET x$="O3N5#a3&#a5#A#A(5c3&c5CC)f3&f5FF#a3&#a5#A#A
c3&c5CC(d3&d5DD)"
270 LET s$=e$+e$+e$+b$+e$+e$+e$+b$+q$
280 LET t$=g$+g$+g$+c$+g$+g$+g$+c$+x$
290 LET u$="T130V1104N(3aDFD)(3gCEC)(3aDFD)V11(3gCEC)V1
0(3aDFD)V9(3gCEC)V8(3AdFD)V7(3gCEC)V6(3aDFD)V5(3gCEC)V3
(3aDFD)V1(3gCEC)"
```

```
300 LET v$="V1202N9DV11 9aV10 9DV9 9aV8 9DV7 9aV6 9DV5
9aV4 9DV3 9aV2 9DV1 9a"
310 LET y$="O4(3aDFD)": LET z$="O3N5d3&d5DD"
320 PLAY a$
330 PLAY b$,c$
340 PLAY e$,f$,g$
350 PLAY e$,h$,g$
360 PLAY i$,e$+b$,g$+c$
370 PLAY e$,f$,g$
380 PLAY e$,h$,g$
390 PLAY i$,e$+k$,g$+j$
400 PLAY l$,m$,n$
410 PLAY o$,p$,q$
420 PLAY e$,f$,g$
430 PLAY e$,h$,g$
440 PLAY i$,e$+b$,g$+c$
450 PLAY e$,f$,g$
460 PLAY e$,h$,g$
470 PLAY i$,e$+k$,g$+j$
480 PLAY l$,m$,n$
490 PLAY o$,p$,q$
500 PLAY r$,s$,t$
510 PLAY e$,f$,g$
520 PLAY e$,h$,g$
530 PLAY i$,e$+y$,g$+z$
540 PLAY u$,v$
```

Teclearlo despacio para no cometer ningún fallo y ejecutarlo, una vez concluido, con RUN. Os sonará pero que bastante bien.

"ASTEROIDES"

ZX SPECTRUM 16/48K

Este corto listado es una versión más del clásico juego de Asteroides, en el cual debemos evitar el contacto con los meteoritos que se nos cruzan en nuestro camino. Es uno de los programas tomados como ejemplo para el correcto funcionamiento del emulador y editor en BASIC "BASin Release 10a" de Paul Dunn. Su verdadero origen se desconoce.

Controles: O – Izquierda y P – Derecha.

```
  10 FOR a=0 TO 23: READ b: POKE USR "a"+a,b
: NEXT a: DATA 36,189,255,165,165,189,189,24
,0,0,0,16,0,0,0,0,0,0,0,24,24,0,0,0
  20 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: CLS
  25 LET shipx=15: LET score=0
  30 LET a$="": FOR f=0 TO 31: LET a$=a$+CHR
$ f: NEXT f: LET b$=a$
  40 LET x=INT (RND *LEN (a$))+1: PRINT AT 2
1,CODE (a$(x)); INK 2;"B": LET a$=a$( TO x-1
)+a$(x+1 TO )
  50 LET x=INT (RND *LEN (a$))+1: PRINT AT 2
1,CODE (a$(x)); INK 2;"C": LET a$=a$( TO x-1
)+a$(x+1 TO )
  60 POKE 23692,-1: PRINT
  65 PRINT AT 0,shipx; INK 5;"A"
  70 PAUSE 3
  80 IF a$="" THEN LET a$=b$
  90 LET shipx=shipx+((INKEY$ ="p") AND ship
x<31)-((INKEY$ ="o") AND shipx>0)
 100 GO TO 40
```

“LABERINTOS”

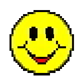
ZX SPECTRUM 16/48k:

Y para concluir este espacio, os propongo un programa igual de corto para fabricaros vuestros propios laberintos. Con él, podéis luego imprimirlos desde vuestro Spectrum como pasatiempo en vuestros ratos de ocio.

```
   1 REM fast
  10 CLS
  20 GO SUB 450
  30 DIM d(23,33)
  40 FOR f=2 TO 32
  50 LET d(1,f)=3
  60 LET d(23,f)=1
  70 NEXT f
  80 FOR f=2 TO 22
  90 LET d(f,1)=5
 100 LET d(f,33)=1
 110 NEXT f
 120 LET d(1,1)=7
 130 LET d(RND*21+2,1)=7
 140 LET d(2,2)=1
 150 PRINT AT 0,0;"FCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
 160 FOR y=2 TO 22
 170 PRINT AT y-1,0;"E"
 180 FOR x=2 TO 32
 190 LET a=y
 200 LET b=x
 210 FOR f=1 TO d(y+1,x)*d(y,x-1)*d(y,x+1)*d(y-1,x)=0
 220 LET p=SGN (RND*2-(a>2)-(a=22))*INT (RND*2)
 230 LET q=SGN (RND*2-(b>2)-(b=32))*(p=0)
 240 FOR h=1 TO d(a+p,b+q)=0
 250 LET d(a,b)=d(a,b)+2*(q=1)+4*(p=1)
 260 LET a=a+p
 270 LET b=b+q
 280 LET d(a,b)=1+4*(p=-1)+2*(q=-1)
 290 NEXT h
 300 LET f=d(a+1,b)*d(a-1,b)*d(a,b+1)*d(a,b-1)>0
 310 NEXT f
 320 LET x=x-(f=2)
 330 PRINT AT y-1,x-1;"ABCDE F"(d(y,x))
 340 NEXT x
 350 NEXT y
 360 LET h=RND*21+2
 370 LET d(h,32)=d(h,32)+2
 380 FOR k=1 TO 22
 390 FOR l=1 TO 32
 400 PRINT AT k-1,l-1;"ABCDE F"(d(k,l))
 410 NEXT l
 420 NEXT k
 430 PAUSE 0
 440 GO TO 30
 450 FOR f=0 TO (8*6)-1
 460 READ a
 470 POKE USR "A"+f,a
 480 NEXT f
 490 RETURN
 500 DATA 3,3,3,3,3,3,255,255
 510 DATA 192,192,192,192,192,192,255,255
 520 DATA 0,0,0,0,0,0,255,255
 530 DATA 255,255,3,3,3,3,3,3
 540 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3
 550 DATA 0,0,0,0,0,0,3,3
```

Espero que os guste esta sección. Es como volver a nuestra infancia o adolescencia cuando programar era un juego, y teclear los listados de las revistas o libros era un gozo o un martirio (en el caso de listados muy extensos).

Otra cosa sería si solamente me dedicara a publicar aquí mis propios programas, lo que haré de vez en cuando, pero no quiero ser acaparador.





1942 (Elite)

47007,255 / 52472,0	Vidas infinitas
50389,R	Nº de Rolls
54225,V	Numero de vidas
46645,0 / 46646,0 / 46650,0	Rolls infinitos
48415,0	Sin enemigos
50702,201	Enemigos no disparan
50777,201 / 50819,195	Inmunidad
50822,58	Inmune y todo en pantalla muere al contacto

1943 (Capcom/Go!)

53158,0	Rolls
57538,0 / 48721,201	Energia
53114,0	Superbombas

HAUNTED HOUSE (Jonathan Cauldwell)

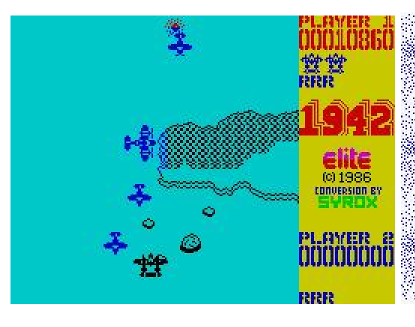
44866,0	Energía inf.
44021,0	Tiempo inf.
44377,0	Vidas inf.
42922,62	Inmune a caidas de gran altura

CAMELOT WARRIORS (Dinamic)

53920,33 : 53921,6 : 53922,0	Vidas (UK Edition)
53929,0	Vidas (v. española)
55918,201	Sin enemigos
53920,201	Inmune menos al fuego del dragon

RAMON RODRIGUEZ (Erbe)

60011,182	Vidas
/ 60011,0: 60012,0: 60013,195	Vidas
24467,201: 24256,170	Juego fácil (si en algún momento te atascas, pulsando 4 & 5 a la vez volverás al principio del juego)
61030,126: 60601,166	Inmunidad



1942



1943



CAMELOT WARRIORS

Cada tres meses, irán apareciendo aquí pokes y trucos distintos para los juegos difíciles de resolver. Puedo aceptar vuestras peticiones, si está en mi mano. Por supuesto, habrá más páginas dedicadas a éllos.

INTERNET

www.kempa.com/blog/archives/000053.html



En esta página web existe una singular información acerca del software para el Spectrum que se incluyó en álbumes de música durante los años 80, pudiendo destacar como ejemplos la aventura conversacional "Aural Quest" incluida en la casete del álbum de los Stranglers "Aural Sculpture" editado por Epic Records, y que fue incluso promocionado en Microhobby, o también "The Shaky Game" teniendo al famoso intérprete Shakin' Stevens como su inspirador.

Algo bueno veredes, luego es cierto.

www.ysrnry.co.uk

Desde hace unos meses, Nick Humphries, el dueño y diseñador de la web dedicada a la revista Your Sinclair, nos ofrece una serie de documentales en formato MPEG de corta duración sobre la evolución del ordenador de Sir Clive Sinclair, realizados con buen gusto, a base de imágenes estáticas con texto acerca del hardware del Spectrum y pequeñas películas con imágenes en movimiento de juegos incluidos, acompañado de canciones de la época. Puedes descargarte estos archivos desde su web "The YS Rock'n'Roll Years", o incluso desde portales p2p como eMule.



www.livepublishing.co.uk

Los responsables del éxito de la revista "Retro Gamer" están de enhorabuena. No han hecho más que publicar esta revista con una aparición inicial no determinada para tener en la actualidad una mejor regularidad, mes a mes. Los tres primeros números de esta revista ya están agotados y la suscripción la puedes realizar desde su propia página web. Pero si estáis dispuestos a pagar hasta más de 50 Euros por alguno de estos ejemplares agotados, dirigíos a las subastas de eBay.

Por cierto, ¿hay alguien que pudiera comercializar esta revista aquí en España de importación?

www.worldofspectrum.org/GamebaseZX/

Gamebase es un emulador universal realizado por James Burrows, creado inicialmente para su funcionamiento con una variedad de sistemas y que se haya disponible en www.bu22.com. En esta versión para ZX Spectrum, su resposable directo es Paul Thompson y está configurado como una base de datos tipo Microsoft Access. Gamebase ZX contiene una suculenta información de acerca de 500 títulos diferentes que se van actualizando cada vez con mayor número de ellos.

Para cualquier usuario con ganas de conocer más a fondo cada uno de los programas editados durante los años gloriosos de nuestro ordenador favorito.

www.webcids.com/SpectrumAnyWhere/

Esta web alberga un más que curioso emulador, creado por Juan Cid, con unas características que le hacen diferenciar del resto, aunque no estaría de más mejores opciones como permitir trabajar en modo de 128k según qué modelo de ordenador, aparte del sempiterno 48K con el que viene incluido. Lo que más destaca es el efecto que produce la emulación del reflejo de una pantalla de televisión, así como el diseño de un reproductor virtual de casetes.

Otra virtud que merece la pena valorar es que tiene su versión para PDA. Más adelante, espero realizar un análisis en profundidad de este programa en el apartado siguiente para un próximo número de mi fanzine, a no ser que alguien que tenga ganas de hacerlo por mí lo pueda enviar para su publicación.

http://zxm.speccy.cz

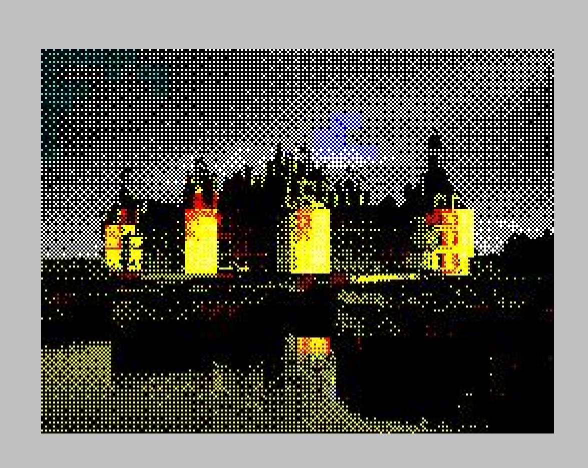
Web perteneciente a un grupo de usuarios y programadores checos donde se informa (si alguien entiende el idioma) sobre todo lo relacionado con el ZX Spectrum especializándose en temas de hardware y programación, y tienen hasta su propio fanzine en formato PDF "ZX Magazin" que se puede descargar de la propia página para vuestro consumo particular. Eso sí, en cuestión de idiomas, mejor pensároslo. Je, je...!

www.cwoodcock.co.uk/zxf

Editor de la revista ZX-F, entre otras cosas, Colin Woodcock es un personaje inimitable. Redactor de su propio fanzine, programador (véase el juego "Blink!" que él mismo vende por muy poco) y ahora escritor del libro "The ZX Spectrum on your PC" que encontraréis dentro de "Resources" en la misma página web y que se halla disponible tanto en formato PDF (descargable) como en libro tradicional, a la venta por algo más de 10 Libras Esterlinas. Necesitamos gente como él.

www.rzxarchive.co.uk

Algunos emuladores como SPIN permiten grabar la partida de un determinado juego igual que si fuera un grabador de vídeo, lo que posibilita que tú mismo puedas ver esa misma partida en otra ocasión las veces que quieras, utilizando el emulador compatible con esta función. El formato elegido para ello es el RZX. Y el lugar perfecto para hallar y subir tus propias grabaciones en esta extensión se halla en este sitio web. Entre los archivos de partidas completas que se encuentran dispuestos para su descarga destaca una grabación de apenas una hora del total desarrollo de "Jet Set Willy", de principio a fin. Su autor estará orgulloso de haberlo acabado con casi todas las vidas (pierde una sola) y sin hacer trampas.





ESTAS PANTALLAS HAN SIDO GENERADAS CON EL BMP2SCR EXP DE LESZEK DANIEL CHMIELEWSKI aka LCD. DESCARGAROSLO!!!

WWW.WORLDOFSPECTRUM.ORG/UTILITIES/



DURANTE EL TIEMPO QUE DURE LA ANDADURA DE ESTE FANZINE, IRÉ ANALIZANDO DE FORMA PORMENORIZADA LOS ACTUALES EMULADORES QUE SE HALLAN DISPONIBLES EN LA RED PARA SU DESCARGA.

DE LA MISMA MANERA QUE YO PUEDO ENCARGARME DE ESCRIBIR ALGÚN ARTÍCULO RELACIONADO CON ESTOS PROGRAMAS, ESPERO CONTAR CON VUESTRA COLABORACIÓN PARA QUE, DE LA MISMA MANERA, ESTA SECCIÓN NO SEA ALGO PLOMIZA DE LEER.

S P I N

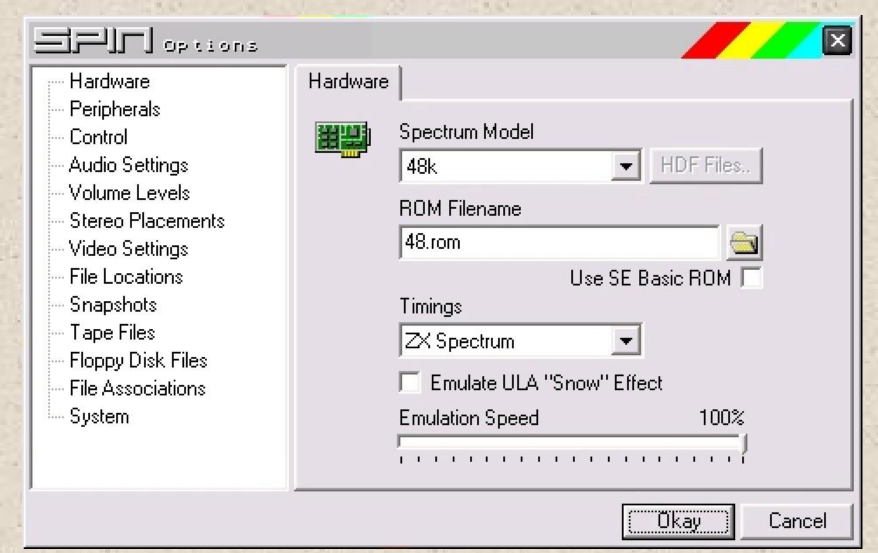


Creado por Paul Dunn junto con Mark Woodmas y Marko en 2002, es un emulador bastante interesante en muchos aspectos que vamos a ir descubriendo poco a poco. Para empezar, el nombre SPIN proviene de SPectrum INterpretor, o lo que es lo mismo (con permiso de Alejandro Sanz, aunque diga lo contrario) "Intérprete de Spectrum".

Altamente valorado por determinados sectores de la comunidad spectruniana, SPIN es un producto muy bien trabajado y el cual va mejorando con cada versión. La que estudiamos aquí, y es la que poseo hasta el momento, es la v0.41. Con cierta frecuencia, las nuevas versiones se van sucediendo, lo que demuestra el valor añadido de sus características interiores que lo hacen tan increiblemente acaparador para muchos de los todavía usuarios del "Speccy", que, como las meigas, haberlos, haylos.

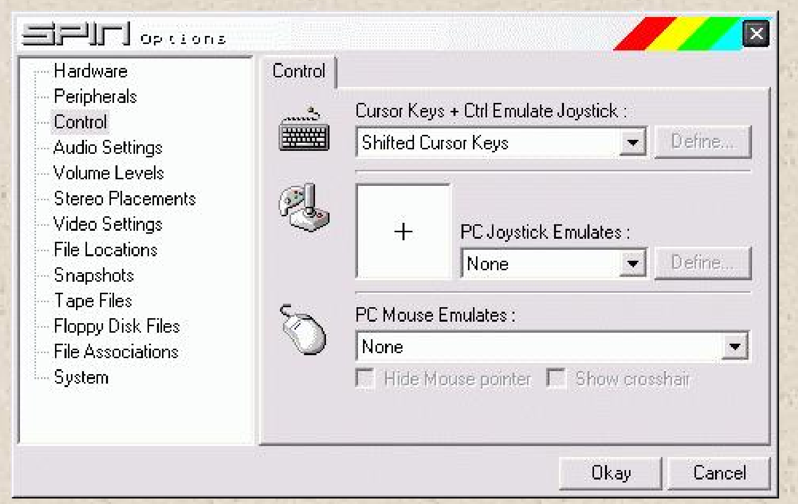
De inicio, una vez que nos lo descarguemos desde la página en donde se encuentra, bien desde la web de World Of Spectrum en su apartado de Emuladores, o bien desde esta dirección:
http://homepage.ntlworld.com/paul.dunn4/SPIN.zip
procedemos a su instalación en una carpeta del disco duro de nuestro PC. No ocupa demasiado espacio.

Enseguida que lo hayamos hecho, lo ejecutamos y procedemos en primer lugar a dirigir con el ratón el cursor hasta uno de los dos botones de la parte inferior derecha, concretamente la primera por la izquierda y entramos en el cuadro de OPCIONES, donde en la columna de la izquierda hay una serie de elementos que forman parte del funcionamiento normal del emulador, y tan solo con dirigirnos a una de estas entradas accedemos a una serie de opciones al margen derecho de la propia ventana.



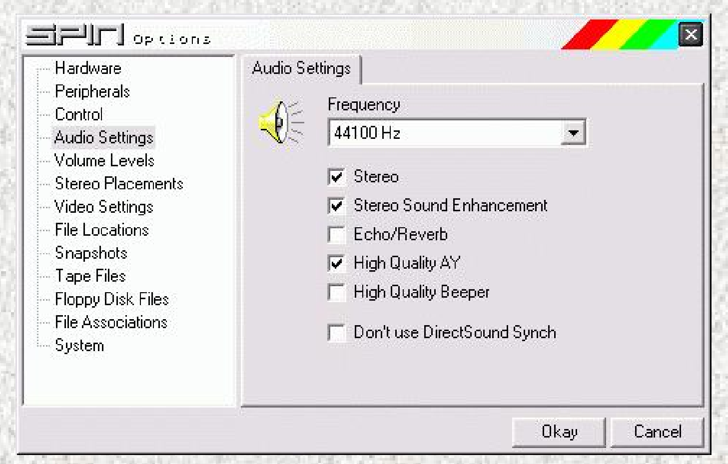
En primer lugar, tenemos "Hardware" que es el primer elemento que se nos muestra cada vez que entramos en este cuadro de opciones al iniciar SPIN. Con él, podemos seleccionar el tipo de ordenador que queremos utilizar a continuación. Para ello, el propio programa debe contener las ROMS de los diferentes modelos de Spectrum, incluyendo el novedoso sistema Plus-3e (del cual se hablará en otra ocasión), en la misma carpeta donde se ha instalado la aplicación. Lo podemos comprobar si al pulsar sobre el icono de carpeta que hay en la casilla "ROM Filename", donde se indica el nombre del archivo con la ROM de ese modelo de Spectrum, vemos que realmente aparece allí. De lo contrario, esta opción nos servirá para localizar este mismo archivo en el directorio donde éste permanezca almacenado. En el caso que observamos arriba, por defecto el emulador ha dejado seleccionado la versión de 48K, pero en cuando lo consideremos necesario siempre la podemos cambiar por cualquiera de las seis opciones que maneja.

La siguiente opción en el menú es "Peripherals". Aquí tienes la oportunidad de convertir al ZX Spectrum en una máquina de sonido con el uso de una de estas características, que en un ordenador real serían unos periféricos acoplados al bus trasero, entre el Fuller AY Box y el Currah Microspeech de Cheetahsoft. En cuanto a la posibilidad de usar el interfaz "Multiface", normalmente esta característica aparece deshabilitada, debido a que las roms de Multiface no están administradas con el emulador y, por tanto, deberás buscarlas en Internet. Si consigues las versiones para 128 y Plus 3, habrás de instalarlas en el mismo directorio donde se halle los archivos de SPIN.

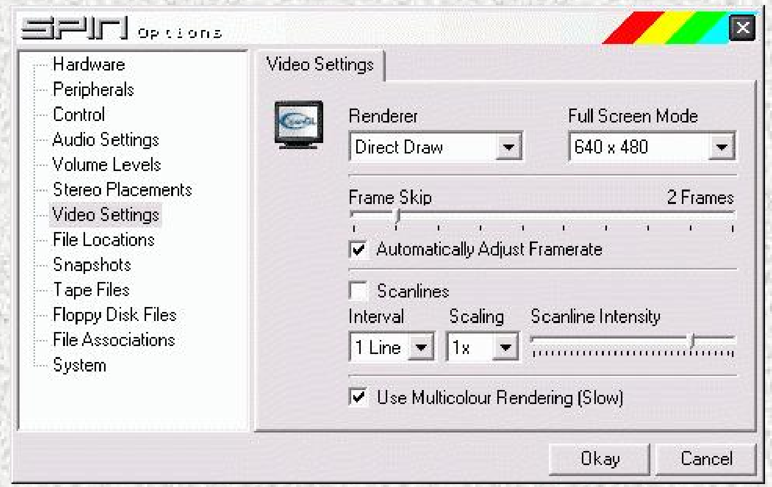


La pestaña "Control" que nos aparece a continuación nos ayuda a calibrar el teclado, el joystick y el ratón para que puedan funcionar, de forma emulada, como joysticks o interfaces de joystick, respondiendo a las opciones que el programa insertado así lo requiera. Si jugamos con el teclado (teclas de cursor y CTRL), podemos elegir cualquiera de las opciones que el emulador toma como referencia, aplicándolo al juego en sí, con lo que controlamos la situación igual que si tuviéramos un interfaz de joystick de los seleccionados acoplado a nuestro ZX Spectrum. Lo mismo ocurre si tenemos que utilizar un joystick o pad. Podemos usarlo haciendo coincidir una de las opciones con las que nos proporcione el programa cargado. La caja cuadrada con una especie de punto de mira sirve para comprobar que el joystick está perfectamente configurado, para lo cual se ha de mover dicho cursor con el mando. Al querer usar el ratón, sólo podemos seleccionar entre dos posibilidades (Magnum Lightgun y Kempston Mouse). El primero es muy útil con aquellos juegos creados para este periférico. Posiblemente, sus autores han pasado por alto la existencia de la pistola Gunstick.

En el menú del emulador, habilitar la opción Keystick si queréis usar el joystick. Este botón se conmuta a una especie de joystick. Una vez lo cual, podéis usar vuestro mando de control. Para utilizar los botones de cursor para edición en BASIC debéis desactivar el Keystick a su posición inicial.



Lo siguiente que tenemos es la configuración del sonido en tres apartados diferentes: "Audio Settings", "Volume Levels" y "Stereo Placements". En el primero de ellos determinaremos el tipo de sonido que queremos y su frecuencia en herzios. En el siguiente, calibramos el volúmen, tanto del sonido beeper como del producido por el chip AY de 3 canales. El tercero, calibramos la salida de los canales de audio AY según como lo queramos oir desde los altavoces estereofónicos del ordenador.



Tenemos, a continuación, la configuración de salida de vídeo, con la que controlaremos la resolución gráfica del emulador en modo de pantalla completa, el controlador de la tarjeta gráfica, ajustar los valores de los frames y el efecto de scanlines y su escala e intervalo, para una simulación de una pantalla de televisión, de forma que exista fluidez suficiente en la generaciòn de gráficos a partir de las propiedades de nuestro actual equipo. En cualquier caso, si no vamos a hacer uso del modo de pantalla completa, no tenemos por qué modificar los valores determinados por defecto. De cualquier forma, si queréis experimentar, adelante. No temed nada en absoluto.

"File Locations" no tiene otra significación que ser una pestaña de información del propio emulador sobre los iconos identificadores de cada formato reconocido por el programa, que luego él mismo se encarga de asociar (ver el apartado "File Associations"). Aquí nos informa que estos iconos están administrados por el propio emulador y para localizarlo en el disco duro no tenemos más que pulsar sobre uno de ellos y se nos abrirá una nueva ventana a través de la cual iremos a buscar la ubicación de la carpeta donde se halla instalado el emulador. Hay que tener en cuenta que si se ha instalado correctamente, dicha ubicación se especifica con claridad en el espacio inferior de esta pestaña.

"Snapshots": Sirve para proceder de manera correcta en la grabación del contenido total de un programa que se esté ejecutando en ese momento a través del emulador, como archivo de memoria en un solo bloque, sin incluir opción multi-fase (Z80). Hoy por hoy este formato está cayendo en desuso en beneficio de los archivos de cinta TAP y TZX, siendo éste último el que preserva de manera fiel el contenido de las cintas originales, soportando todos los sistemas de carga habidos y por haber.

"Tape Files": Si queremos recordar el sonido de una cinta cargando su contenido en nuestro Spectrum (qué tiempos aquéllos), en esta carpeta tenemos esa oportunidad, seleccionando la opción "Full Audio-visual feedback" del menú Feedback Settings. Por defecto, están activadas las casillas Speedload Tape files y Use 10h Acceleration (Experimental) las

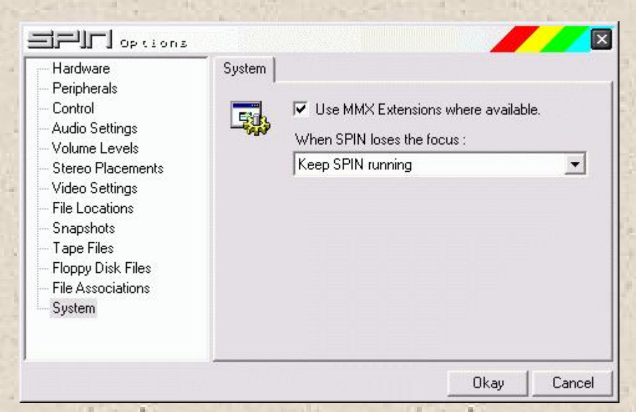
cuales revierten en una carga ultrarápida de cualquier archivo de cinta que carguemos. Desactivando ambas, estaremos disfrutando y rememorando los tiempos de cuando usábamos lectores de cinta monoaurales conectados a la toma EAR de nuestro “gomas”. Claro que la diferencia está que en aquél entonces “sufríamos” los problemas lógicos del soporte (calibrar el azimut, hacer copias de seguridad de nuestros programas para que las cintas originales no se echaran a perder, perder la paciencia con los programas multi-carga y tantos otros quebraderos de cabeza).

“Floppy Disk Files”: Esta carpeta es útil para cuando usemos SPIN bajo control de uno de estos modelos de Amstrad-Sinclair, +2a y +3. Al insertar un archivo de disco (.DSK) desde el menú File del programa principal, podemos controlar el proceso de carga del mismo de forma que sea mucho más rápido el mismo, o bien no tener que hacer uso de esta característica. El acceso al contenido de este tipo de archivos se hace de forma casi inmediata, al igual que con los archivos de cinta y la opción Speedload activada.



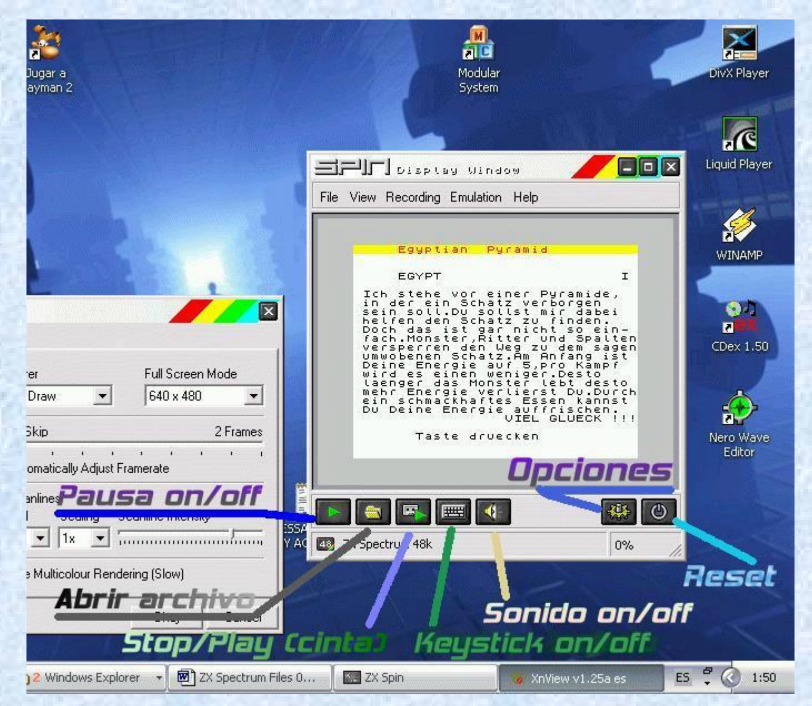
Aquí tenemos uno de los detalles que hacen de SPIN un gran programa, la posibilidad de asociar ó no, desde el propio emulador, cualquier archivo de Spectrum que cumpla los requisitos. Podemos elegir de entre el muestrario las extensiones con las que solemos utilizar con mayor frecuencia y pulsar sobre el botón Associate Now para que el efecto sea inmediato. Habréis de tener en cuenta que si no deseáis habilitar esta opción, en el caso de que estéis utilizando otro emulador que previamente haya realizado su propia asociación de archivos, siempre podéis mantener desactivadas todas las casillas de esta carpeta, asegurándoos de que no exista ningún conflicto por software al efectuar el inevitable doble-click sobre estos archivos.

Por último, “System”: administra el comportamiento del emulador en todo instante. Nos reserva varias opciones útiles para cuando no estemos usando el emulador en algún momento determinado. Podemos optar para cuando accedamos a otra aplicación abierta con Windows, entre mantener operativo el emulador, pausar la emulación o simplemente acallar el sonido existente en ese instante.



La casilla <u>Use MMX Extensions where available</u> que vemos aquí; según el archivo “ReadMe.txt” incluido con el programa, SPIN tiene la ventaja de utilizar una mayor riqueza de memoria a través de las rutinas de recursos de los procesadores que soporten MMX, si se halla habilitado. Esto resulta en unos gráficos y sonido más nítidos.

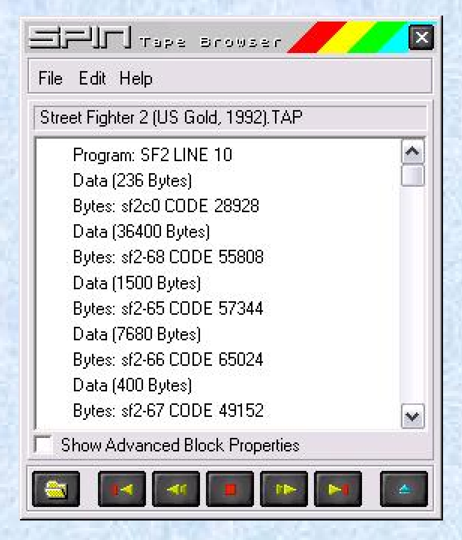
Esto es todo en cuanto al cuadro de opciones del SPIN. Pasemos a ver otros aspectos del emulador que os podrá ser de mucha utilidad, de forma resumida.

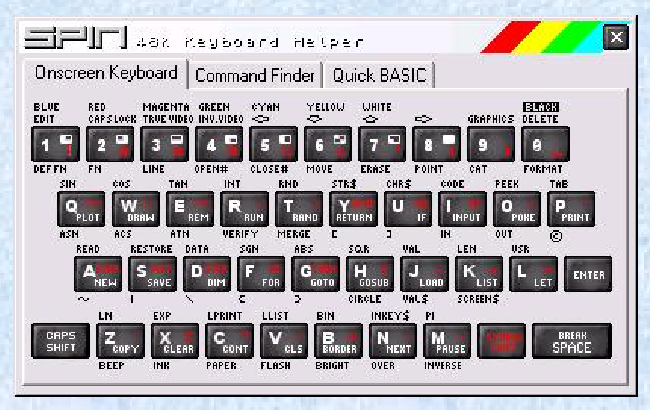


El resto de iconos presentes en la parte inferior del emulador no tienen mayor explicación. La opción de Keystick es una característica que tiene que ver con la configuración de los controles que hemos visto con anterioridad en el cuadro de opciones.

Arriba, en la barra de herramientas, tenemos lo típico en cualquier emulador bajo entorno Windows: "File", nos permite cargar y grabar archivos de memoria SNA y Z80, grabar la pantalla actual (BMP –no se puede– y SCR), volcándose el contenido de la misma en un archivo de estas características, cargar archivos de cinta y disco, cargar y grabar archivos binarios, historial y salir del emulador. "View" tiene interesantes opciones que descubriréis por vosotros mismos, entre éllas "ZX Printer Output", "Pokes and Tips", "Tape Browser" (ver imágenes adjuntas) además de otra forma de acceso a las opciones ya examinadas. "Recording": como dije al comienzo del análisis, una de las carácterísticas de SPIN era su capacidad para grabar en formato RZX archivos de video, virtud que procede de otro emulador, Real Spectrum, que estudiaremos en profundidad en un próximo número. Aquí podemos no solo grabar una partida completa, si lo deseamos, sino también reproducirla cuantas veces queramos desde el propio emulador. La otra opción permite grabar en un archivo de cinta cualquier programa que esté en memoria, con el comando SAVE. "Emulation" es otra de las opciones que nos ofrece el programa y consiste únicamente en el control sobre el sistema: pausar la emulación, provocar un reset, apagar el sonido, editar BASIC en modo +3e (si está habilitado), controlar la velocidad de la CPU del ordenador (hablamos del procesador Z80) que ya viene predeterminada y el uso del Keystick, como hemos visto. Por lo general, son opciones que se acceden desde otros puntos.

Pokes and Tips
Poke Now | Pokes | Tips/Solution | Type-In BASIC hacks
You can directly POKE the memory from here. To access pokes from the Database, use the other tabs in this window.
Address to POKE: Value: POKE
Search the Tipshop (Internet Reqd.) Search





Y, por último, "Help". El menú contextual contiene accesos directos a las webs de World Of Spectrum, The Tipshop y The TZX Vault, así como acceso a una pantalla bastante interesante: el teclado virtual, con el cual nos será más fácil localizar los tokens de comandos, los símbolos y caracteres gráficos usuales del BASIC del ZX Spectrum.

Dicha ayuda es de lo mejor que se ha visto, incluso supera a la de su competidor

Spectaculator, pues no solo el mapa del teclado es excelente, sino que nos sirve de varias maneras: además de permitirnos recordar la disposición de los comandos y la forma de acceder a éllos, así como de los símbolos y signos ortográficos, podemos hacer uso de este teclado para escribirlos directamente en la pantalla del emulador.

Hay tres opciones: una, desde la opción que tenemos delante, pulsando sobre la tecla en cuestión colocando el cursor del ratón sobre la misma y haciendo click. Las teclas *Caps Shift* y *Symbol Shift* tienen otro comportamiento. Si se pulsa una vez sobre éllas, éstas permanecerán apretadas hasta que volváis a presionar sobre éllas. Durante ese estado, se puede acceder a otros comandos o símbolos, si recordáis. El cursor en la pantalla de emulación pasa de K (ó L) a E. Sencillo, ¿no?

La segunda carpeta de esta ayuda es el buscador de comandos, incluyendo las funciones condicionales (AND y OR), algebráicas (ABS, SGN) y trigonométricas (SIN, COS, TAN, ASN, ACS y ATN). Una vez encontrado el comando de entre la lista ordenada alfabéticamente, al pulsar sobre él, seguidamente haremos click sobre el botón "Send these keystrokes now" y aparecerá en la pantalla.

La última opción, Quick BASIC, la cual sirve para introducir una línea de BASIC dentro del cuadro de texto habilitado a tal efecto, letra a letra. Hay dos modos: en el modo de escritura del BASIC de un 128k, susceptible de cometer algún error, y el otro es por medio de tokens que igualmente introducís letra a letra, mientras SPIN se encarga de testear el contenido de la línea al mismo tiempo, en busca de errores.

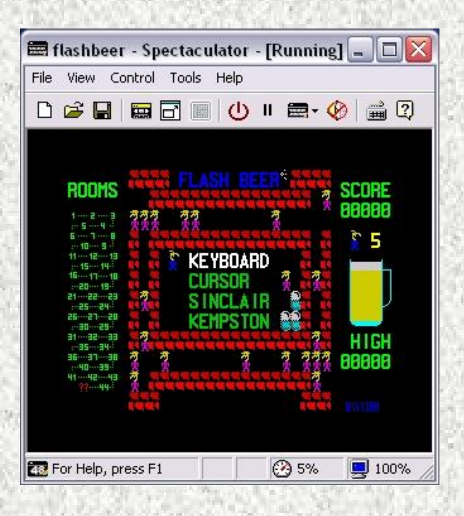
Después de todo, aún está por ver si sus autores están dispuestos a mejorar algunos de los aspectos del emulador que para ellos no hayan quedado perfectamente encauzados. Lo único malo que he encontrado es que SPIN no es capaz de grabar archivos BMP, al menos en esta versión 0.41. Habré de esperar a la última actualización del emulador para saber si han rectificado esta deficiencia.

Por lo demás, debo reconocer que los chicos Paul, Woody y Marko han realizado un excelente trabajo. Muy bien además por dejar un hueco a la figura de Sir Clive Sinclair, para la posteridad.



En el próximo número, estudiaremos en profundidad otro emulador en un entorno de Windows, no menos popular: Spectaculator.

Será espectacular. Esperadme hasta entonces.



SUSCRIPCIONES

6 números en formato PDF (para Acrobat Reader 5.0 ó superior), que se entregarán grabados en un CD, cada ejemplar. Y su entrega será igualmente cada tres meses.

En el mismo CD se añadirán diversos extras relacionados con el contenido hallado en el fanzine, ya sean demos, utilidades, parches para algunos programas e incluso novedades en software, si hubiere, para el ZX Spectrum.

El coste total es de 18 Euros, con gastos de envío incluidos.

La forma de pago a elegir es:

- Mediante giro postal, enviando el dinero a la dirección indicada en la página 3 de este ejemplar.
- Cheque bancario a mi nombre, que se remitirá por correo certificado.
- Por transferencia bancaria. Los datos de mi cuenta se emitirán de forma privada.

El próximo número de ZXSF aparecerá en el mes de enero del año próximo. Tenéis tiempo por delante para decidiros.

El C-5, la revolución de Clive Sinclair







PUBLICACIONES

REVISTAS OFICIALES:

"RetroGamer" (Live Publishing) www.livepublishing.co.uk/retro

"GamesTM" (Paragon House) www.gamestm.co.uk y www.totalgames.net

"Micro Mart" www.micromart.co.uk

REVISTAS DE USUARIOS:

"ZX-F" (Colin Woodcock) – En formato PDF, descargable desde su página web www.cwoodcock.co.uk

"SUC-Session" – En formato PDF, revista en alemán e inglés descargable desde esta dirección: www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.htm

"Magazine ZX" – Disponible tanto en HTML como en PDF, lo podéis encontrar en esta web: www.speccy.org/magazinezx/lista_revistas.php

PROGRAMAS:

CRONOSOFT – Visitar la web donde se cuecen nuevos programas para el ZX Spectrum y otros sistemas: www.cronosoft.co.uk

WSS Team – Creadores de "TV Game" y "Flash Beer", juegos actualmente disponibles a la venta: pgyuri@sinclair.hu (para contactar con ellos)

LIBROS:

"The ZX Spectrum On Your PC" (Colin Woodcock) – PDF descargable gratuitamente o libro de bolsillo, a la venta. En la misma web indicada más arriba.

"The Complete Spectrum ROM Disassembly" (Melbourne House) – Antes se editó como un libro más de consulta y aprendizaje sobre código máquina. En la actualidad, se halla disponible también en formato PDF en este sitio: http://freestuff.grok.co.uk/rom-dis/

LAS VERSIONES CARA A CARA

Silicon Brains (1997):

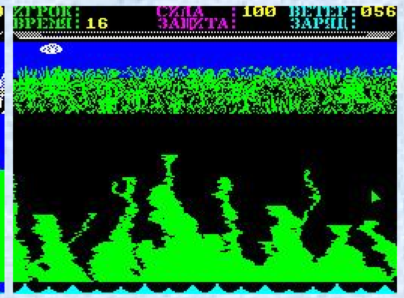




¿?







Multiplex Group (1999):





